

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai upaya seperti halnya pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, pengembangan materi pembelajaran, perbaikan sistem evaluasi, pengadaan buku dan alat-alat pelajaran, perbaikan sarana prasarana pendidikan, peningkatan kompetensi guru, serta peningkatan mutu pimpinan sekolah. Namun demikian, upaya tersebut sampai sekarang belum menunjukkan hasil sebagaimana yang diharapkan.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara dinamis dan berkesinambungan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan berbagai faktor yang berkaitan dengannya, dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Program peningkatan kualitas pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan nasional secara substantif, yang diwujudkan dalam kompetensi yang utuh pada diri peserta didik, meliputi kompetensi akademik atau modal intelektual, kompetensi sosial atau modal sosial dan kompetensi moral atau modal moral. Ketiga modal dasar ini merupakan kekuatan yang diperlukan oleh setiap bangsa untuk mampu bersaing dalam era global.

Kualitas pendidikan dipengaruhi beberapa faktor, seperti: guru, siswa, pengelola sekolah (Kepala Sekolah, karyawan dan Dewan/Komite Sekolah), lingkungan (orangtua, masyarakat, sekolah), kualitas pembelajaran, dan kurikulum. Meningkatnya kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha peningkatan kualitas pendidikan akan berlangsung dengan baik manakala didukung oleh kompetensi dan kemauan para pengelola pendidikan untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus menuju kearah yang lebih baik. Dengan demikian, inovasi pendidikan secara berkesinambungan dalam program pendidikan termasuk program pembelajaran merupakan tuntutan yang harus segera dilaksanakan.

Sistem pembelajaran sebagai bagian integral dari sistem kegiatan pendidikan, merupakan fenomena yang harus diperbaiki dan dikembangkan oleh pihak-pihak yang terkait dan berkepentingan. Hal ini menyangkut kurikulum, metode, media pengajaran, materi pengajaran, kualitas pengajar, evaluasi pembelajaran, dan lain sebagainya sehingga tercipta sistem pengajaran yang baik dan berorientasi ke masa depan. Dengan demikian perlu dikembangkan prinsip-prinsip belajar yang berorientasi pada masa depan, dan menjadikan peserta didik tidak hanya sebagai objek belajar tetapi juga subjek dalam belajar. Pendidikan tidak lagi berpusat pada lembaga atau pengajar yang hanya akan mencetak para lulusan yang kurang berkualitas, melainkan harus berpusat pada peserta didik sebagai pusat

belajar dengan memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk bersikap kreatif dan mengembangkan diri sesuai dengan potensi intelektual yang dimilikinya.

Paradigma pendidikan/pengajaran telah bergeser dari paradigma lama (*teacher-oriented*) ke paradigma baru (*student-oriented* dan *integrated*) yang dengan sendirinya memerlukan perubahan pola pendekatan pembelajaran, yang pada gilirannya menuntut perubahan-perubahan pada berbagai aspek pembelajaran. Pada metode lama menggunakan pendekatan penguasaan bidang ilmu dengan berorientasi pada isi (*content*) pembelajaran, sedangkan pembelajaran sekarang menekankan pada pengembangan daya kognisi, afeksi dan keterampilan. Guru tidak lagi sekedar memberi materi, namun lebih ditugasi sebagai fasilitator, motivator dan dinamisator bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa. Kesemuanya ini bermuara pada upaya peningkatan mutu pendidikan/pembelajaran secara nasional.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Setiap proses belajar mengajar memerlukan pemilihan dan penggunaan paling tidak satu medium untuk menyampaikan pembelajaran.

Pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Diantara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran yaitu untuk membantu para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran, komputer dapat dimanfaatkan yaitu dalam penerapan bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer.

Berdasarkan observasi di lapangan yang penulis lakukan, pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 9 tahun pelajaran 2012/2013 masih bersifat konvensional dan hanya sebagian kecil menggunakan media berbantuan komputer dengan power point. Sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) di masing-masing Program Keahlian sudah memadai. Demikian juga SDM di SMK Negeri 9 Surakarta sebagian besar sudah melek komputer karena sudah beberapa kali diadakan diklat komputer. Meskipun demikian masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang berbantuan komputer. Padahal keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Oleh sebab itu seyogyanya dalam proses pembelajaran guru menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian, merangsang pikiran dan disukai oleh peserta didik yakni media pembelajaran multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Multimedia interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar dari pada hanya sekedar mendengar uraian/penjelasan guru.

Merancang dan membuat media pembelajaran multimedia interaktif oleh sebagian besar guru SMK Negeri 9 Surakarta masih dirasa sulit, ini disebabkan untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif guru harus mampu mengoperasikan berbagai perangkat lunak program aplikasi yang dibutuhkan, misal: perangkat lunak pengolah kata, digital ilustrasi, penyunting audi-video, program aplikasi multimedia, dan lain-lain.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk yang dapat gunakan para guru khususnya di SMK Negeri 9 Surakarta dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif tanpa harus menguasai berbagai program aplikasi seperti tersebut di atas.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang dibutuhkan guru mata pelajaran di SMK Negeri 9 Surakarta?
2. Bagaimanakah kontribusi produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap kebutuhan guru dalam menyiapkan media pembelajaran di SMK Negeri 9 Surakarta?

#### C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Membuat produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang dibutuhkan guru mata pelajaran di SMK Negeri 9 Surakarta.
3. Mengetahui kontribusi produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap kebutuhan guru dalam menyiapkan media pembelajaran di SMK Negeri 9 Surakarta.

#### D. BATASAN MASALAH

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, serta agar pembahasannya lebih fokus maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan berbagai program aplikasi

(Corel Draw X3, Adobe Photoshop Cs, Adobe Flash Cs ) yang diintegrasikan dengan program Microsoft Visual Basic 6.0.

2. Penerapan produk sebagai media pembelajaran multimedia interaktif kepada guru mata pelajaran pada Program Keahlian Multimedia, dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

#### E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis :
  - a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif khususnya untuk mata pelajaran kejuruan.
  - b. Bagi Guru, membantu mempermudah dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif sesuai kompetensi pembelajaran masing-masing.
  - c. Bagi siswa, dapat menggunakan media pembelajaran tersebut untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah.
  - d. Bagi sekolah/lembaga, sebagai tambahan dokumentasi media pembelajaran yang nantinya dapat dikembangkan terus oleh guru-guru yang lain.

2. Manfaat teoritis :

Hasil penelitian dan pengembangan ini bisa dijadikan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif khususnya di SMK, dan dunia pendidikan pada umumnya.